

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU CYBERLOAFING PADA PEGAWAI NEGERI DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA PALEMBANG

Dwi Hurriyati
Dosen Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 3 Palembang
Sur-el: dwi.hurriyati@binadarma.ac.id

Abstract: The purpose of this research is to know the influence of factors that affect the behavior of cyberloafing on Civil public works city of Palembang. Sampling techniques in the study using a simple random sampling techniques and the number of samples in the study as many as 400 civil servants public works city of Palembang. Research using multiple regersi analysis test. The results of this research, namely there are significant effects between gender, age, period of employment, individuals, organizations and situations against the behavior of cyberloafing, with significant levels of 0000 or $P < 0.05$. As for the R-square of all the variables that have been tested of 0962 or 96.2%. This means that the proportion of variance of cyberloafing behavior described by all the independent variables of 96.2%. Of the six independent variables examined all significantly to affect the behavior of cyberloafing on Civil public works with a value of sig below 0.05. And each of the independent variables contributing to, among others, gender of 1.0%, age of 10%, 21%, individual work of 59.3%, 82.4% of organizations and situations of 36.6% against the behavior of cyberloafing.

Keywords: the behavior of cyberloafing, individuals, organizations, the situation

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku cyberloafing pada Pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling dan jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 400 pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang. Penelitian menggunakan uji analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, usia, masa kerja, individu, organisasi dan situasi terhadap perilaku cyberloafing, dengan taraf signifikan sebesar 0.000 atau $P < 0.05$. Adapun R-square dari semua variabel yang telah diuji sebesar 0.962 atau 96.2%. Artinya proporsi varians dari perilaku cyberloafing yang dijelaskan oleh semua independen variabel sebesar 96.2%. Dari keenam independen variabel yang diujikan semuanya mempengaruhi secara signifikan terhadap perilaku cyberloafing pada Pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum dengan nilai sig dibawah 0.05. Dan masing-masing independen variabel memberikan sumbangan antara lain jenis kelamin sebesar 1.0%, usia sebesar 10%, masa kerja 21%, individu sebesar 59,3%, organisasi sebesar 82.4% dan situasi sebesar 36.6% terhadap perilaku cyberloafing.

Kata Kunci: perilaku cyberloafing, individu, organisasi, situasi

1. PENDAHULUAN

Dalam survey APJII (2012) pengguna internet di Indonesia cenderung konsumtif karena menggunakan internet untuk sekedar jaringan sosial di dunia maya atau sekedar update berita terkini. Berdasarkan Survey APJII tahun 2012 sekitar 87,8 % aktivitas internet yang digunakan adalah Jejaring sosial. Situs yang

paling sering dikunjungi adalah situs jejaring sosial, mesin pencari, diikuti oleh situs berita.

Perilaku *online* karyawan untuk kepentingan pribadi disebut sebagai *Personal Web Usage* (PWU) di tempat kerja (Anandarajan, 2002). Contoh dari PWU adalah membuka situs berita, mengunjungi situs jaringan sosial, belanja *online*, chatting *online*, game *online*, stock trading, dan sebagainya. Penggunaan internet

untuk tujuan pribadi juga disebut sebagai *cyberloafing*. Lim (2002) mendefinisikan *cyberloafing* sebagai perilaku karyawan yang menggunakan internet perusahaan pada jam kerja untuk kepentingan pribadi dan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pekerjaan.

Meskipun demikian, menggunakan internet dalam jangka waktu yang lama ditempat kerja juga memiliki pengaruh negatif. Sebagian besar karyawan memikirkan untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan hobi mereka dan berbagai hiburan menarik lainnya selama beberapa menit seperti mengakses situs sosial (*facebook, twitter, myspace*), mengirim email dengan teman dan mengakses berbagai situs lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Namun demikian, beberapa menit pun waktu yang digunakan karyawan untuk mengakses berbagai situs internet dapat berubah menjadi beberapa jam. Waktu dan sumber daya yang terbuang dapat menjadi sumber masalah bagi organisasi itu sendiri.

Ahmad (Abidin, 2014) mengatakan bahwa *cyberloafing* akan mempengaruhi produktivitas karyawan jika waktu yang digunakan lebih banyak untuk hiburan dan bukan untuk tujuan pekerjaan. Produktivitas karyawan yang rendah akan berkontribusi terhadap penurunan kinerja karyawan yang sebuah organisasi. Hal ini merupakan penggunaan sumber daya dengan sia-sia yang disebabkan oleh penggunaan *email* dan akses internet lainnya dengan tidak tepat.

Deviant Organizational Behavior adalah tindakan yang dilakukan oleh pihak karyawan yang dengan sengaja melanggar norma-norma organisasi yang formal dan peraturan tentang masyarakat, dan dapat menghasilkan hal

yang mempunyai konsekuensi negatif (Robbins, 2004). Terdapat beberapa perilaku menyimpang dalam organisasi antara lain ketidaksopanan, *cyberloafing*, penyerangan fisik di tempat kerja, berkata kasar atau marah dengan kata-kata yang menyinggung perasaan, pencurian di tempat kerja oleh karyawan (Robbins, 2004). Jadi *cyberloafing* merupakan salah satu produk atau hasil dari *deviantorganizational behavior* dan juga termasuk salah satu isu penting yang berkembang sesuai dengan perkembangan internet dalam dunia bisnis atau perusahaan.

Kata lain yang biasa disebutkan pada penggunaan internet yang tidak berkaitan dengan pekerjaan antara lain *junk computing, cyber-slacking* atau *cyber-loafing* (Lim, 2002), *cyber-slouching*, dan *non-work related computing* (Lee et.al, 2005).

Istilah *cyberloafing* didefinisikan sebagai tindakan karyawan secara sengaja menggunakan akses internet perusahaan untuk tujuan yang *non-work* di saat jam kerja (Lim, 2002). Aktivitas *non-work* yang dimaksud adalah aktivitas mengecek e-mail personal ataupun mengunjungi situs internet yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Kegiatan *cyber (browsing dan emailing)* yang dilakukan pada saat bekerja dapat mengalihkan karyawan dari menyelesaikan pekerjaan mereka dan menghasilkan penggunaan waktu yang tidak produktif sehingga kegiatan *cyberloafing* termasuk dalam bentuk penyimpangan kerja (Lim & Chen, 2009).

Sementara menurut Blanchard dan Henle (2008), *cyberloafing* merupakan

penggunaan akses internet dan penggunaan email secara disengaja untuk tujuan pribadi yang tidak berkaitan dengan pekerjaan oleh karyawan pada jam kerja. Askew (2012) menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan perilaku yang terjadi ketika karyawan menggunakan berbagai jenis perangkat komputer (*seperti desktop, cell-phone, tablet*) saat bekerja untuk aktivitas *non-destruktif* di mana supervisor karyawan tidak menganggap perilaku itu berhubungan dengan pekerjaan.

Sedangkan Bock dan Ho (2009) menjelaskan penggunaan internet selama bekerja untuk kepentingan pribadi disebut sebagai *Non-Work Related Computing (NWRC)*. NWRC merupakan istilah kolektif dan berisi *Junk Computing* dan *Cyberloafing*. *Junk Computing* adalah penggunaan internet servis organisasi yang dilakukan oleh karyawan untuk kepentingan pribadi dan tidak berhubungan dengan dengan tujuan organisasi. Baik *Junk Computing* maupun *Cyberloafing* merupakan penggunaan sumber daya organisasi untuk kepentingan pribadi, namun *cyberloafing* bertujuan untuk penggunaan internet pribadi sedangkan *junk computing* merupakan penggunaan pribadi *offline* melalui sumber daya organisasi.

Aktivitas *Cyberloafing* Lim dan Chen (2009) membagi *cyberloafing* menjadi dua aktivitas yaitu: *Emailing Activities* (Aktivitas Email). Tipe *cyberloafing* ini mencakup semua aktivitas penggunaan email yang tidak berkaitan dengan pekerjaan (tujuan pribadi) saat jam kerja. Contoh perilaku dari tipe *cyberloafing* ini adalah memeriksa, membaca, maupun menerima email

pribadi. *Browsing Activities* (Aktivitas Browsing) tipe *cyberloafing* ini mencakup semua aktivitas penggunaan akses internet perusahaan untuk browsing situs yang tidak berkaitan dengan pekerjaan saat jam kerja. Contoh perilaku dari tipe *cyberloafing* ini adalah browsing situs olahraga, situs berita, maupun situs khusus dewasa.

Beberapa peneliti menggunakan istilah *cyberloafing* mengarah kepada perilaku serius seperti menyebar virus dan *hacking* namun jenis *cyberloafing* yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *cyberloafing* yang dikemukakan oleh Lim dan Chen (2009) yaitu perilaku *cyberloafing* berupa aktivitas email (membaca, mengirim dan menerima email pribadi) dan aktivitas *browsing* (jejaring sosial, mengunduh file atau musik, dan mencari berita yang tidak berkaitan dengan pekerjaan). Aktivitas email yang dimaksud seperti pada jam kerja karyawan membaca, mengirim, dan menerima email pribadinya sehingga tugas dan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya pun menjadi teralihkan. Selain itu, aktivitas *browsing* yang dimaksud seperti karyawan yang membuka jejaringan sosial seperti *facebook, twitter*, atau mengunduh file atau musik, dan kegiatan lainnya dimana situs tersebut tidak ada kaitannya dengan tugas dan pekerjaan karyawan.

Beberapa peneliti menggunakan istilah *cyberloafing* mengarah kepada perilaku serius seperti menyebar virus dan *hacking* namun jenis *cyberloafing* yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *cyberloafing* yang dikemukakan oleh Lim dan Chen (2009) yaitu perilaku *cyberloafing* berupa aktivitas email (membaca, mengirim dan menerima email

pribadi) dan aktivitas *browsing* (jejaring sosial, mengunduh file atau musik, dan mencari berita yang tidak berkaitan dengan pekerjaan). Aktivitas email yang dimaksud seperti pada jam kerja karyawan membaca, mengirim, dan menerima email pribadinya sehingga tugas dan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya pun menjadi teralihkan. Selain itu, aktivitas *browsing* yang dimaksud seperti karyawan yang membuka jejaringan sosial seperti *facebook*, *twitter*, atau mengunduh file atau musik, dan kegiatan lainnya dimana situs tersebut tidak ada kaitannya dengan tugas dan pekerjaan karyawan.

Kebiasaan dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Hal ini merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Menurut La Rose (2010), lebih dari setengah perilaku media adalah kebiasaan. Individu yang selalu berhubungan dengan internet memiliki kemungkinan yang tinggi untuk mengakses internet yang tidak berhubungan dengan tugas maupun pekerjaannya. Selain kebiasaan, organisasi juga dapat menjadi salah satu faktor yang berasal dari luar individu untuk melakukan *cyberloafing*. Faktor-faktor organisasi tersebut terdiri dari peraturan mengenai batasan penggunaan internet dalam organisasi, hasil yang diharapkan, *managerial support*, pandangan rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja karyawan dan karakteristik pekerjaan (Ozler & Polat, 2012).

Menurut Ozler dan Polat (2012), terdapat tiga faktor yang menyebabkan munculnya perilaku *cyberloafing*. Ketiga faktor itu adalah faktor Individual, faktor organisasi situasional.

Dalam suatu perusahaan setiap karyawan memiliki tuntutan pekerjaan sesuai dengan

jabatan masing-masing, apabila tuntutan pekerjaan tersebut sesuai dengan jabatan seseorang dan sesuai dengan nilai-nilai dan keyakinan pribadinya sewaktu melakukan tugas pekerjaannya maka karyawan pun dapat dengan baik melaksanakan tugas dan kewajibannya. Namun apabila tuntutan pekerjaan yang diberikan bertentangan dengan nilai-nilai keyakinan pribadinya ataupun tugas-tugas yang dikerjakan menurut pandangan karyawan tersebut bukan merupakan bagian dari pekerjaannya maka akan timbul perasaan tidak menentu dan ketidakyakinan karyawan mengenai kewajiban dan harapannya saat bekerja. Sehingga dapat membangkitkan stres yang dapat menghalangi karyawan untuk melakukan tugas dan pekerjaannya. Oleh sebab itu karyawan memilih untuk melakukan *online* atau mengakses internet pada saat jam kerja dengan harapan perilaku tersebut dapat memenuhi kebutuhannya dan agar terhindar dari konsekuensi negatif yaitu rasa stres atau lelah yang dialami (Garrett dan Danzinger, 2008).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang bekerja di Kantor Dinas Pekerjaan Umum di kota Palembang. Pegawai memiliki kebebasan untuk mengakses berbagai situs internet tanpa adanya kebijakan khusus dari organisasi dalam menggunakan internet. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing*

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu pendekatan kuantitatif.

Menurut Creswell (2014) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi) yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik dan melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.

Sampel penelitian menurut Graziano & Raulin (2009) adalah sekelompok kecil orang yang diambil dari suatu populasi. Populasi sendiri didefinisikan sebagai suatu kelompok besar dari seluruh orang yang berkepentingan dari tempat sampel dipilih. Sampel dalam penelitian ini adalah dosen tetap yang ada di wilayah Palembang.

Populasi merupakan keseluruhan kumpulan orang, kejadian atau sesuatu yang menarik dan dapat digunakan peneliti dalam melakukan penelitian (Sekaran, 2006). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh Pegawai Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang yang dalam bekerja sudah terdapat akses internet dan terdapat sanksi bagi yang melakukan *cyberloafing*.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel terdiri atas beberapa anggota yang diambil dari populasi (Sekaran, 2006). Sampel pada penelitian ini adalah 200 orang, dimana dalam bekerja para pegawai sudah terdapat akses internet semua. Menurut Roscoe dalam Sekaran (2006), ukuran sampel yang lebih besar dari 30 dan kurang dari 500 layak digunakan untuk penelitian. Maka jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 400 orang karyawan Dinas Pekerjaan Umum dirasa sudah layak

Teknik sampling adalah proses pemilihan sejumlah elemen dari populasi yang akan dijadikan sebagai sampel (Sekaran, 2006). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*.

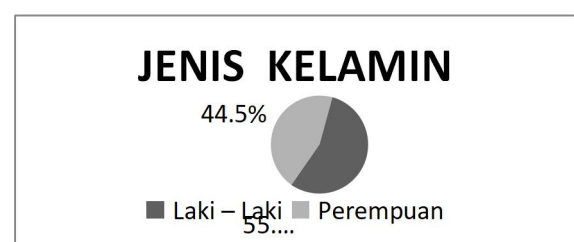
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode skala sebagai alat pengumpulan data, yaitu sejumlah pernyataan tertulis untuk memperoleh jawaban dari responden. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala model Likert dengan variasi pilihan respon dan skala penilaian.

Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika menggunakan alat ukur model Likert dan skala model penilaian antara lain adalah terdapat variasi pilihan respon yang masing-masing terdiri dari empat alternatif jawaban yang disediakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

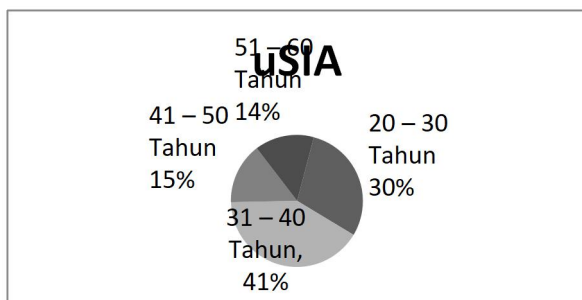
Subjek dalam penelitian ini berdasarkan karakteristik jenis kelamin responden yang menunjukkan pada saat penelitian dilakukan distribusi jenis kelamin responden dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Distribusi Sampel Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

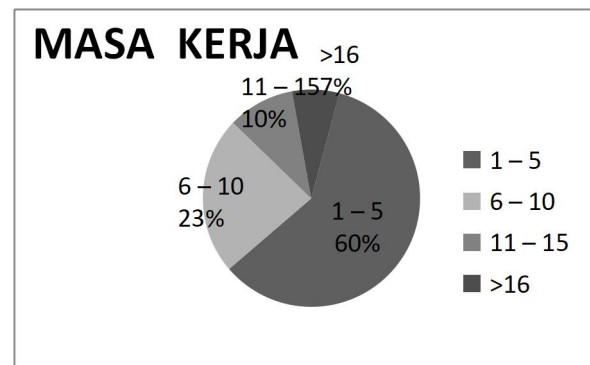
Berdasarkan gambar 1, responden dalam penelitian didominasi oleh responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 111 orang dengan persentase 55,5%. Sedangkan untuk responden jenis kelamin perempuan sebanyak 89 orang dengan persentase 44,5%. Artinya, bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini didominasi oleh laki-laki.

Gambaran subjek dalam penelitian ini berasal dari usia yang berbeda yaitu mulai dari usia 20 tahun sampai dengan 60 tahun. Berikut ini merupakan hasil distribusi respon berdasarkan usia, yaitu:



Gambar 2. Distribusi Sampel Penelitian Berdasarkan Usia

Berdasarkan gambar 2, responden dalam penelitian didominasi oleh responden dengan rentang usia (31- 40) tahun dengan persentase 41%. Sedangkan, untuk rentang usia (20-30) tahun diperoleh persentase 29,5% yaitu sebanyak 59 orang. Sedangkan rentang usia (41-50) tahun diperoleh 15% yaitu sebanyak 30 orang dan rentang usia (51-60) tahun diperoleh 14,5% yaitu sebanyak 29 orang. Artinya bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini memiliki rentang usia yang berkisar antara (20-40) tahun ke atas.



Gambar 3. Distribusi Sampel Penelitian Berdasarkan Masa Kerja

Berdasarkan gambar 3, dapat disimpulkan bahwa sebaran responden terbanyak berdasarkan masa kerja, yaitu pada dominasi rentang masa kerja di bawah 5 tahun sebanyak 119 orang responden dengan persentase 59,5%, selanjutnya untuk rentang 6-10 tahun terdapat 47 orang responden dengan persentase 23,5%, untuk rentang masa kerja 11-15 tahun terdapat 20 orang responden dengan persentase 20% dan yang terakhir rentang usia 16 tahun ke atas masa kerja memiliki 14 orang responden dengan persentase 14%.

Peneliti menganalisis dampak dari seluruh *independent variabel* terhadap faktor perilaku *cyberloafing*. Jika melihat taraf signifikan pada gambar 3 diketahui bahwa ($p < 0.05$) yang berarti nilai F yang dihasilkan signifikan, artinya ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, usia, masa kerja, individual, organisasi dan situasi terhadap perilaku *cyberloafing*.

R-square untuk mengetahui persen (%) variasi dari variabel melalui tabel *R square*

Dari gambar 3 dapat kita lihat bahwa perolehan *R-square* sebesar 0.964 atau 96,4%. Artinya proporsi varians dari faktor perilaku *cyberloafing* adalah 96,4% sedangkan 3,6%

sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

Besarnya proporsi varians pada perilaku *cyberloafing* dapat diuraikan dibawah ini:

- 1) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari jenis kelamin terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.010, ini berarti 1% varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh jenis kelamin responden. Angka signifkansinya, berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 4.018 ini berarti sumbangan jenis kelamin terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($4.018 > F$ tabel (3.04)).
- 2) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari usia terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.100, ini berarti 10% varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh usia responden. Angka signifkansinya, berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 5.988 ini berarti sumbangan usia terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($5.988 > F$ tabel (3.04)).
- 3) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari masa kerja terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.146 , ini berarti 14,6% varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh masa kerja responden. Angka signifkansinya, berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 4.324 ini berarti sumbangan masa kerja terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($4.324 > F$ tabel (3.04)).
- 4) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari individual terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.593 , ini berarti 59.3 % varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh individual responden. Angka signifkansinya

berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 288.039 ini berarti sumbangan individual terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($288.039 > F$ tabel (3.04)).

- 5) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.823 , ini berarti 82.3 % varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh organisasi. Angka signifkansinya, berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 929.166 ini berarti sumbangan organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($929.166 > F$ tabel (3.04)).
- 6) Dari tabel terlihat bahwa R^2 *change* dari situasi terhadap perilaku *cyberloafing* adalah 0.363, ini berarti 36.3% varians dari perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh situasi responden. Angka signifkansinya, berdasarkan F hitung, yaitu sebesar 114.269 ini berarti sumbangan situasi terhadap perilaku *cyberloafing* signifikan, karena F hitung ($114.269 > F$ tabel (3.04)).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua *independen variabel* yang signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Dari semuanya dapat dilihat mana yang paling besar memberikan sumbangan terhadap *dependent variabel*. Hal tersebut dapat diketahui dengan melihat nilai R^2 *change*-nya, semakin besar nilainya maka semakin banyak sumbangan yang diberikan terhadap *dependent variabel*.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara jenis

kelamin, usia, masa kerja, individual, organisasi dan situasi kerja terhadap perilaku *cyberloafing*. Hasil analisis yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya penerimaan pada hipotesis mayor yang diajukan. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai $F = 849.975$ dengan $\text{sig} = 0.061 < 0.05$, maka H_0 **diterima** artinya ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, usia, masa kerja, individu, organisasi dan situasi terhadap perilaku *cyberloafing*. Dengan sumbangan yang diberikan variabel jenis kelamin, usia, masa kerja, individu, organisasi dan situasi terhadap perilaku *cyberloafing* sebesar 96.2 %.

Ozler dan Polat (2012) mengemukakan bahwa faktor-faktor organisasi terdiri dari peraturan mengenai batasan penggunaan internet dalam organisasi, hasil yang diharapkan, *managerial support*, pandangan rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja karyawan dan karakteristik pekerjaan dapat memberikan pengaruh dalam perilaku *cyberloafing* dalam dunia kerja.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti juga melihat pengaruh setiap variabel terhadap perilaku *cyberloafing*. Variabel jenis kelamin memberikan sumbangan sebanyak 0.1% terhadap perilaku *cyberloafing* dan memberi pengaruh yang positif dan signifikan. Kesimpulan tersebut sesuai dengan teori Ozlet dan Polat (2012) bahwa jenis kelamin memberikan pengaruh dalam berperilaku *cyberloafing*. Ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Garret dan Danziger (2008) bahwa pria dengan usia muda signifikan dengan seringnya mereka melakukan perilaku *cyberloafing*. Namun penelitian lain mengungkapkan bahwa pria dan wanita sama

dalam hal *cyberloaf* (Stanton, 2002 dan Ugrin, 2008). Pada faktor jenis kelamin antara pria dan wanita mampu berperilaku *cyberloafing* dalam bekerja, hal ini disebabkan karena mereka memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses internet untuk kepentingan pribadi (Weatherbee, 2010)

Dalam penelitian ini juga variabel usia memberikan sumbangan sebanyak 1.0% terhadap perilaku *cyberloafing* dan memberikan pengaruh yang negatif dan signifikan. Sesuai dengan teori yang dikemukakan Restubog (2011) bahwa usia berhubungan secara negatif perilaku *cyberloafing*. Hal tersebut terjadi karena dengan bertambahnya usia individu maka semakin jarang mereka menggunakan akses internet untuk keperluan pribadi dan juga disebabkan oleh ketidakpahaman mereka dalam menggunakan akses internet.

Variabel masa kerja mempunyai pengaruh yang signifikan, dan memberikan sumbangan yang negatif untuk perilaku *cyberloafing* sebesar 2,1 %. Hal ini senada dengan teori dari Garret dan Danziger (2008) bahwa individu yang memiliki masa kerja yang lama akan berkurang perilaku *cyberloafing* disebabkan karena mereka memiliki posisi yang memiliki tanggung jawab yang tinggi sehingga untuk melakukan perilaku *cyberloafing* untuk keperluan pribadi tidak akan terjadi.

Pada variabel individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* dimana individu memberikan sumbangan sebesar 59,3 % . dari teori yang dikemukakan oleh Liberman, dkk (2011) bahwa individu yang memiliki sikap positif terhadap komputer lebih mungkin menggunakan komputer kantor untuk

alasan pribadi. Perilaku individu pengguna internet akan menunjukkan berbagai motif psikologis yang dimiliki individu tersebut. *Trait* pribadi seperti *shyness* (rasa malu), *loneliness* (kesepian), *isolation* (isolasi), kontrol diri, harga diri dan *locus of control* mungkin dapat mempengaruhi bentuk penggunaan internet individu.

Variabel organisasi memberikan pengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* dimana memberikan sumbangan sebesar 82,4%. Dukungan manajerial terhadap penggunaan internet saat bekerja tanpa menjelaskan bagaimana menggunakan fasilitas tersebut malah dapat meningkatkan penggunaan internet untuk tujuan pribadi. Blau, et, el (2006) mengatakan bahwa individu melihat rekannya sebagai *role model* (panutan) dalam organisasi, sehingga perilaku *cyberloafing* ini dipelajari dengan mengikuti perilaku yang dilihatnya dalam lingkungan organisasi.

Berikutnya, untuk variabel situasi terhadap perilaku *cyberloafing* memberikan pengaruh yang positif dan sumbangan sebesar 36.6%. dimana perilaku penyimpangan internet biasanya terjadi ketika karyawan memiliki akses terhadap internet di tempat kerja, sehingga hal ini dipengaruhi oleh faktor situasi yang memediasi perilaku *cyberloafing* (Weatherbee, 2010). Penelitian menunjukkan bahwa kedekatan jarak secara fisik dengan atasan dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Hal ini dipengaruhi oleh persepsi karyawan terhadap kontrol organisasi. Lebih jauh lagi, adanya kebijakan formal dan sanksi atas perilaku *cyberloafing* juga dapat mengurangi perilaku *cyberloafing*.

4. SIMPULAN

Sebelum penelitian menjelaskan kesimpulan hasil penelitian yang telah dibuktikan melalui analisa data pada subbab sebelumnya, peneliti ingin memunculkan kembali pernyataan hipotesis mayor dan hipotesis minor agar lebih memahami kesimpulan dari hasil penelitian. Berikut pernyataan hipotesis mayor dan hipotesis minor

Hipotesis Mayor

H₀ : Ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, usia, masa kerja, individual, organisasi, dan situasi terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin, usia, masa kerja, individual, organisasi, dan situasi terhadap perilaku *cyberloafing*, yaitu sebesar 96.4%. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis mayor **diterima**.

Hipotesis Minor

H₀₁ : Ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₁**) **diterima**. Variabel jenis kelamin

memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 1 %

H₀₂ : Ada pengaruh yang signifikan antara usia terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara usia terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₂**) **diterima**. Variabel usia memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 10%.

H₀₃ : Ada pengaruh yang signifikan antara masa kerja terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara masa kerja terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₃**) **diterima**. Variabel masa kerja memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 14,6 %.

H₀₄ : Ada pengaruh yang signifikan antara individu terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara individual terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₄**) **diterima**. Variabel individual memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 77%.

H₀₅ : Ada pengaruh yang signifikan antara organisasi terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara organisasi terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₅**) **diterima**. Variabel organisasi memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 90.8%.

H₀₆ : Ada pengaruh yang signifikan antara situasi terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara situasi terhadap perilaku *cyberloafing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa hipotesis minor (**H₀₆**) **diterima**. Variabel situasi memberikan sumbangan kepada perilaku *cyberloafing* 90.8 %

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan semua faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* terhadap perilaku *cyberloafing*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, R. 2014. *The Relationship of Cyberloafing Behavior with Big Five Personality Traits*. Austria Journal of Basic and Applied Sciences, 8(12), 61-66.
- Anandarajan, M., & Simmers, C.A. 2005. *Developing Human Capital Through*

Personal Web Use in the Workplace: Mapping Employee Perceptions. Communications of the Association for Information Systems, 15 (41), 776-791.

Through Multiple Theoretical Perspectives. In: Proceeding of the 38th Hawaii international conference on system sciences, pp 185c.

APJII. 2012. *Indonesia Internet Service Provider Association.* [Online]. (Diakses www.apjii.or.id, tanggal 3 Agustus 2014).

Askew, Kevin Landon. 2012. *The Relationship Between Cyberloafing and Task Performance and an Examination of the Theory of Planned Behavior as a Model of Cyberloafing.* Graduate Theses and Dissertations.

Blanchard, A. L., & Henle, C. A. 2008. *Correlates of Different Forms of Cyberloafing: The Role of Norms and External Locus of Control.* Computers in Human Behavior, 24, 1067–1084.

Blau, G., Yang, Y., & Ward-Cook, K. 2006. *Testing a Measure of Cyberloafing.* Journal of Allied Health, 35, 9–17.

Bock, W., & Ho, S. L. 2009. *Non-Work Related Computing (NWRC).* Communications of the ACM, Vol. 52 (4), Pages 124-128.

Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed.* Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Garrett, R. K., & Danziger, J. N. 2008. *Disaffection or Expected Outcomes: Understanding Personal Internet Use During Work.* Journal of ComputerMediated Communication, 13, 937–958.

Graziano, A. M. & Raulin, M. L. 2009. *Research Methods 4th Edition.* A Pearson Education Company. USA.

LaRose, R. 2010. *Social Networking: Addictive, Compulsive, Problematic, or Just Another Media Habit.* In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites* (pp. 59-81). NY: Routledge.

Lee O, Lim, KH, Wong WM. 2005. *Why Employees do Non-Work-Related Computing: an Exploratory Investigation*

Liberman, Benjamín and Gwendolyn Seidman, Katelyn Y.A. McKenna, Laura E. Buffardi. 2011. *Employee Job Attitudes and Organizational Characteristics as Predictors of Cyberloafing.* Computers in Human Behavior, Vol.27, pp. 2192–2199.

Lim, V. K. G. 2002. *The IT Way of Loafing on The Job: Cyberloafing, Neutralizing and Organizational Justice.* Journal of Organizational Behaviour, 23; 675-694.

Lim, V.K.G. & Chen, D.J.Q. 2009. *Impact of Cyberloafing on Affect, Work depletion, Facilitation and Engagement.* Conference Paper SIOP, 1-20.

Ozler, D.R. dan Polay, G. 2012. *Cyberloafing Phenomenon in Organizations: determinants and Impact.* International Journal of eBusiness and eGovernment Studies, 4(2), 1-15.

Robbins, Stephen P. 2004. *Perilaku Organisasi.* PT. Indeks Kelompok Gramedia. Jakarta.

Sekaran, Uma. 2006. *Research Methodhs for Business.* John Willey & Sons Inc. United States of America.

Stanton, J.M. 2002. *Web Addict or Happy Employee?* Journal Communications of the ACM, No. 45 Vol. 1, h.55-59. June.

Ugrin, Joseph C., J. 2008. *CyberSlacking: Self-Control, Prior Behavior and the Impact of Deterrence Measures.* Review of Business Information Systems, 12(1), 75-87.

Weatherbee, Terrance G. 2010. *Counterproductive Use of Technology at Work: Information and Communications Technologies and Cyberdeviancy.* Human Resource Management Review, Vol.20, pp. 35-44.